DDAL00-05

ЗИМНЯЯ РОСКОШЬ

Вы приглашены на Праздник Макушки зимы в Городе Роскоши!
Среди весёлых фестивалей ждёт своего раскрытия зловещая тайна.
Двухчасовое приключение для персонажей 1-4 уровней.

Участники проекта

Designer: Ashley Warren
Editing: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Guildmaster: Chris Lindsay
Art Director & Graphic Design: Emi Tanji
Cover Illustrator: Shawn Wood
Interior Illustrators: Mark Behm, Michael Berube, Eric Deschamps, Aaron Hübrich, Slawomir Manlak, Craig J Spearing, Ashley Warren
Cartographer: Dyson Logos
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Ari Levitch, Chris Lindsay, Mike Mearls
D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Claire Hoffman, Greg Marks, Lysa Chen, Travis Woodall
Acknowledgements: This story is dedicated to my husband, Andrew, and to my DnD group, the Tavern Burners/Höben's Yaros/Dinosaur Liberation Force (DLF). Happy two-year anniversary to my crew! Aria Cavatina was inspired by Kelli Butler, a.k.a. @TheOperaGeek on Twitter.

Перевод: Xattttta, k1nda, stallion971, DUNGEONS_GUEST, Gumeg
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: stallion971

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Участники проекта 1

Путеводитель по приключению **2**
Предыстория 2
Эпизоды 2
Последовательность эпизодов 2

Схема приключения **3**

Эпизод 1: Разбитый лёд **4**
Сцена A. Ярмарка Макушки зимы 4
Информация об области 4
Сцена B. Спойте с нами 4

Эпизод 2: Нет дыма без... (Основная цель A) **6**
Сцена A: Запертые на вилле 6
Варианты взаимодействия 9

Эпизод 3: Дьявольский свет в ночной тишине (Основная цель B) **10**
Задача 10
Предпосылки 10
Информация об области 10
Столкновения в Городе мёртвых 10
Итоги 11

Награды за приключение **12**
Очки продвижения 12
Очки сокровищ 12
Награды Мастера 12

Приложение A. НИП **13**

Приложение B. Характеристики существ **14**

Приложение C. Карта виллы Кассалантеров **18**

Приложение 4. Голос ангела (Дополнительная цель A) **19**
Песнь серафима 19

Приложение 5. Пляска смерти (Дополнительная цель B) **20**
Предпосылки 20

Приложение 6: Деревянная девочка (раздаточный материал для игроков №1) **21**

Приложение 7. Сигил Асмодея (Версия с комментариями для Мастера) **22**

Приложение 8. Сигил Асмодея (раздаточный материал для игроков №2) **23**

Приложение 9. Золотые крылья (с примечаниями — раздаточный материал для игроков №3) **24**

Приложение 10: Магические предметы **25**

Приложение 11: Советы Мастеру **26**
Подготовка приключения 26
Изменение приключения 26

Путеводитель по приключению

«Не каждое мерцающее оранжевое свечение является огнём, дорогая. Чего бояться маленькой девочке вроде тебя?»

— Аммалия Кассалантер своей дочери Эльзерине

Предыстория

В этом году Праздник Макушки зимы проходит в прекрасном Морском районе Глубоководья. Там проходит шумная ярмарка и специальный приём на **ВИЛЛЕ КАССАЛАНТЕРОВ**, которую семья Кассалантеров любезно открыла для публики на время праздников.

Приятная атмосфера была испорчена, когда на оперную певицу-аасимара **АРИЮ КАВАТИНУ** напал маленький изверг, который, похоже, появился из ниоткуда. Городская стража закрывает мероприятие, удерживая гостей на вилле для допроса, пока виновный не будет установлен.

Изверги, сеющие хаос и разрушение на вечеринке, подчиняются **АСМОДЕЮ**, который уже властвует над Кассалантерами. Дьяволы были призваны юной **ЭЛЬЗЕРИНОЙ КАССАЛАНТЕР**, с которой Асмодей общался при помощи её игрушек. Эльзерина не знает, что её невинная игра призвала этих дьявольских существ в её дом.

Смогут ли персонажи решить головоломку Асмодея и положить конец его зловещему вмешательству? С виллой, полной выдающихся граждан Глубоководья, и семьёй с настолько тёмными секретами, что они готовы сделать что угодно, чтобы сохранить их в тайне, эту Макушку зимы непременно ждут тайны и хаос!

Эпизоды

Приключение состоит из трёх эпизодов, на прохождение которых требуется от двух до четырех часов.

Эпизод 1: Разбитый лёд. Праздник Макушки зимы идёт полным ходом Морском районе. Во время представления на вилле Кассалантеров, приглашённый артист подвергся нападению прислужника Асмодея. Это **Призыв к действию**.

Эпизод 2: Нет дыма без.... Городская стража закрывает виллу до тех пор, пока преступник не будет обнаружен. Персонажи могут исследовать виллу Кассалантеров или пообщаться с гостями, чтобы раскрыть замысел Асмодея. Это **Основная цель А**.

Эпизод 3: Дьявольский свет в ночной тишине. Основываясь на своих открытиях, персонажи оказываются в Городе мертвых, сражаясь против прислужников Асмодея и надеясь положить конец его вмешательству. Это **Основная цель В**.

Дополнительные цели

Это приключение включает в себя две дополнительные цели, которые персонажи могут преследовать, если у них есть на это дополнительное время — зарабатывать бонусные очки (но не очки сокровищ) в процессе. Эти дополнительные цели находятся в приложениях этого приключения, а именно:

Дополнительная цель А: Голос ангела. Аасимару-барду Арии Каватине нужна помощь в исполнении древней песни. Говорят эта песня призывает на помощь небожителя тому, кто её спел. Эта дополнительная цель находится в **Приложении 4**.

Дополнительная цель В: Пляска смерти. У Эльзерины Кассалантер есть проклятая игрушка, которая странным образом воздействует на нее. Эта дополнительная цель находится в **Приложении 5**.

Последовательность эпизодов

В зависимости от ваших временных ограничений, стиля игры и прочих условий, это приключение займет около двух часов.

Как вы будете играть?

Продолжительность вашей сессии зависит от того, сколько эпизодов из этого приключения вы планируете использовать. По крайней мере, ваша сессия продлится примерно два часа. Однако вы можете, если хотите, предоставить своим игрокам более длительный опыт, представив дополнительные цели.

Только основные цели. Чтобы выполнить главную цель приключения, персонажи участвуют в эпизодах с 1 по 3 по порядку.

Дополнительные цели. Вы можете продлить это приключение на один или два часа, включив для персонажей дополнительные цели.

Эти цели ответвляются от Эпизодов 2 и 3, но их порядок изменчив — они устанавливают сцену для последнего эпизода и могут даже оказывать влияние на события по мере их появления.

Тёмное семейное наследие

В этом приключении принимает непосредственное участие семья Кассалантер, которую персонажи уже могли встречать в приключении *Waterdeep Dragon Heist™*. Аммалия и Викторо Кассалантеры тайно состоят в культе Асмодея, но с виду поклоняются полубогу Сиаморфу, олицетворяющему божественное право дворян на власть.

Благотворительные акции вроде открытия своего дома жителям Глубоководья для Праздника Макушки зимы помогают Кассалантерам поддерживать имидж и отвлекать внимание от их гнусной подпольной деятельности.

Схема приключения

Эпизод 1: Разбитый лёд

Предполагаемая продолжительность: 20 минут.

Сцена A. Ярмарка Макушки зимы

Приключение начинается в Морском районе, где Праздник Макушки зимы идёт полным ходом. Для подготовки сцены, прочтите или перескажите следующие.

> Свежевыпавший снег хрустит под колёсами карет и полозьями саней, доставляющих гостей со всего города в Морской район. Несмотря на низкую температуру, повсюду атмосфера тепла и веселья. Красные бархатные палатки растянулись вдоль улиц Алмазной и Делзорин. Торговцы предлагают безделушки и сладости, а воздух наполнен голосами колядовщиков, ароматами пряной выпечки и глинтвейна.

Праздник Макушки зимы — особенное событие, длящееся в течение десятидневки. В Морском районе это фестиваль, приятное действо. Персонажи могут взаимодействовать с торговцами для покупки праздничных закусок и маленьких подарков.

Информация об области

Морской район блестит и сияет во время Праздника Макушки зимы. Улицы переполнены весельем.

Ландшафт. Улицы Алмазная и Дельзорин закрыты для движения транспортных средств. Улицы были очищены от снега, но на тротуарах и крышах вилл, выстилающих улицу, скапливается снег. В течение дня снег падает с перерывами, добавляя свежие сугробы на землю.

Освещение: Солнечный свет слабый за снежными облаками, но лучи отражаются от свежевыпавшего снега, и на улице довольно ярко. Под палатками — тусклый свет свечей и волшебных фонарей.

Существа/НИП

Гуляя по ярмарке Макушки зимы, персонажи могут посетить следующих НИП.

Виздил (ХД, гном, **обыватель** [commoner]) продает чашки с глинтвейном, элем и пивом по 5 мм. Виздил занимается профилактикой простуды своими собственными напитками и потому пребывает в прекрасном настроении.

Мерри (ЗД, полурослик, **обыватель** [commoner]) продает выпечку, печенье и пирожные по 10 мм. Мерри увлекается выпечкой и называет свой товар «веселыми вкусняшками».

Хилдегард (Н, человек, **обыватель** [commoner]) продает красивый трикотаж (шапки, шарфы, перчатки, а также маленькие вязаные игрушки в виде животных) по 1 зм. Она старательно вяжет узорчатый капюшон, когда персонажи приближаются к ней.

Вела (ХД, человек, **бард** [bard]) продает искусные деревянные музыкальные инструменты. На столе на продажу выложены скрипка, виола и лютня, а также редкие инструменты, такие как колесная лира и балалайка. Каждый инструмент стоит 100 зм. Вела играет на балалайке ту же мелодию, которую поют колядовщики.

Павел (ХД, полуэльф, **обыватель** [commoner]) продает ряд прекрасных канцелярских товаров — блокноты, праздничные открытки, чистые свитки, перья и монограммные восковые печати. Каждый предмет стоит 3 зм.

Что они знают?

Торговцы рады ответить на вопросы о Морском районе, Празднике Макушки зимы и скором концерте у Кассалантеров. Так как в Глубоководье съезжаются со всего Фаэруна, у каждого торговца при себе есть *Справочники Воло по Глубоководью* (см. *Waterdeep: Dragon Heist*).

Торговцы с нетерпением ждут предстоящего концерта на вилле Кассалантеров. Все они с восхищением говорят о посетившем Глубоководье барде Арии Каватине (ЗД, женщина, аасимар-защитник, **бард** [bard]) и её знаменитом ангельском голосе. Они настаивают на том, чтобы персонажи посмотрели её выступление.

Сцена B. Спойте с нами

В 3 часа дня, когда солнце постепенно начинает заходить за горизонт, двери виллы Кассалантеров открываются. Слуга выходит вперед и трубя объявляет начало концерта на вилле.

В **вестибюле** (см карту виллы Кассалантеров, Приложение 3) собирается толпа, и слуга **Виллфорт Кровилль** (ЗЗ, **доппельгангер** [doppelganger] в форме престарелого мужчины-тифлинга) ведет её в **бальный зал** на втором этаже. Двери остаются открытыми, чтобы аудитория смогла пройти на виллу.

Эта вилла, как и всегда, хорошо укреплена. Четыре **стража** [guard] стоят у передних дверей, по двое с каждой стороны. В бальном зале еще шестеро **стражей** [guard] расположены по периметру помещения.

Эти стражи — личные наемники Кассалантеров, и находятся здесь, чтобы не позволять гостям слоняться по их владениям. Кроме личных стражей здесь есть также Городской дозор. Среди Дозора присутствует капитан **Хаюстус Стагет** (ЗД, мужчина, человек (иллусканец), **ветеран** [veteran]) и два **стража** [guard] под его командованием.

> **Бард издалека**
>
> Ария — красивая и статная женщина с ярко-рыжими волосами, контрастирующими с её серебристо-белой кожей. Когда она поёт, её глаза блестят словно сапфиры, от которых не отвести взгляд, а её крылья расправляются за её спиной. Ария знаменита по всему Фаэруну и принять её считается большой честью. Она поет сопрано.

Ария общается тепло и дружелюбно. Она наследница древнего рода оперных певцов. Среди её имущества есть текст песни под названием «Золотые крылья», и лист, на котором он был написан, повреждён. Она надеется найти кого-нибудь, кто сможет восстановить былое великолепие этой песни. (См. Приложение 5 — дополнительную цель B, *Голос ангела*).

Рядом с красивым клавесином Кассалантеров, перенесенным из главного зала, был построен временный помост. Аммалия и Викторо Кассалантеры, одетые в роскошные зимние наряды, тепло улыбаются толпе. Их дети — восьмилетние близнецы Терензио и Эльзерина — ёрзают в своей постиранной праздничной одежде.

Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит заметить, что тревожность Эльзерины выходит за пределы обыкновенной детской непоседливости. Она то осматривает толпу, то оглядывается через плечо, то встревоженно глядит на своих родителей. У нее в кулаке смятый лист бумаги, вырванный из одной из её книжек (на нем написан рассказ под названием *«Деревянная девочка»*).

Аммалия представляет собравшимся артистку — оперную певицу **Арию Каватину** (ЗД, женщина, аасимар, **бард** [bard]). Ария выступает без инструментального сопровождения. Она поет вступительную песню, напоминающую знакомую праздничную мелодию. Лучистый свет наполняет комнату и восхищает публику. Прочтите или перескажите следующее.

Комнату заполняет голос певицы, и вместе с ним её лучистый свет. Это мягкий, теплый свет, от которого мерцают и блестят декорации бального зала Кассалантеров. Её голос звонок и чист, и вы им заворожены. Посетители застыли в тишине, и даже самые большие забияки среди детей замолкли и смотрят с открытыми ртами.

Бесовские повадки

Ария простирает руки, предвещая начало следующей песни, но внезапно запинается и издает леденящий кровь крик. Любой персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14 заметит ярко-красного беса, вцепившегося в её затылок. Бес совершает по ней атаку жалом и наносит максимальный урон (25 хитов). Несмотря на то, что Ария ранена, она напугана скорее внезапностью нападения, нежели раной.

Позвольте персонажам действовать, но у них должно быть не более 30 секунд реального времени на выбор действий, без обсуждений и стратегического планирования.

Бес сосредоточен на нападении на Арию, по большей части из-за её ауры небожителя. Если персонажи попытаются поговорить с ним, он отреагирует столь же агрессивно.

Если персонажи решат ничего не делать, стражи Городского дозора сразят беса.

Толпа поддается панике, и в этот момент капитан Стагет громогласно приказывает Городскому дозору и личной страже запереть место проведения праздника.

Капитан Стагет закрывает передние двери, запирая всех присутствующих. «Никому не позволено уйти до тех пор, пока мы не проведем расследование!»

Капитан Стагет призывает каждого, кто желает помочь с расследованием. (Тем временем один из стражей оказывает помощь Арии.) Толпа состоит по большей части из обывателей, глубоководской знати и слуг Кассалантеров, и никто не изъявляет желание помочь. Капитан Стагет обращается к персонажам и просит их оказать содействие.

Персонаж, сделавший успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12, ИЛИ любой персонаж с пассивным Восприятием 12, находит смятый клочок бумаги рядом с телом беса — это страница из детской книжки. Если ни один персонаж не найдет её, это сделает капитан Стагет, и он спросит, не знает ли кто о том, что это такое. На странице написана сказка под названием *«Деревянная девочка»* (раздатка игрокам находится в Приложении 6).

Призыв к действию

Теперь персонажи вынуждены найти ответ на вопрос о том, почему бес внезапно объявился на вилле Кассалантеров. Чем скорее они поймают преступника, тем скорее сможет продолжиться праздник.

Эпизод 2: Нет дыма без… (Основная цель А)

Предполагаемая продолжительность: 90 минут — 2 часа.

Сцена А: Запертые на вилле

Капитан Стагет пускает персонажей на Виллу Кассалантеров, но Аммалия и Викторо протестуют, требуя, чтобы персонажи ограничились основным крылом. Они говорят, что не хотели бы, чтобы персонажи лазили где ни попадя и навредили себе. Стагет неохотно исполняет эту просьбу.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 17 позволит понять, что за заботой Кассалантеров скрыто беспокойство. В их доме скрывается бес, и они опасаются, что это приведет к подозрению и возможно раскрытию их ячейки культа Асмодея.

Дымовые сигналы

Виновником атаки оказался Асмодей, Лорд Девяти Преисподних, которому Кассалантеры отдали души своих юных детей. Для слежки за Кассалантерами Асмодей отправил своих приспешников — несколько **бесов** и **игольчатого дьявола** — которые с помощью ничего не подозревающей молодой Эльзерины должны были проникнуть в её дом. Эльзерина намного более отзывчивая и целеустремленная, нежели её застенчивый брат Терензио, и поэтому она стала лёгкой мишенью для Асмодея.

Асмодею нравится развлекаться со смышлёными потенциальными последователями. Он поручил Эльзерине решить загадку, используя старую фаэрунскую сказку *«Деревянная девочка»*, которая случайно оказалась аллегорией на самого Асмодея. Он сменил имя протагониста сказки с *Элизы* на *Эльзерину*, чтобы привлечь её внимание… и это сработало.

Читая историю вслух в своей комнате, Эльзерина случайно вызвала беса. Обрадовавшись, она подружилась с маленьким исчадием. Он убедил её продолжить решать загадку, чтобы несколько его дружков бесов тоже могли бы присоединиться к ним. Эльзерина согласилась и разгадала часть головоломки, выложив две игрушки соответственно двум пометкам древнего сигила Асмодея.

Когда появился второй бес, Эльзерина поняла истинные намерения извергов и сильно обеспокоилась. Её опасения оправдались, когда второй бес напал на Арию и испортил вечеринку.

Эльзерина боится рассказать родителям про то, что наделала, но готова помочь персонажам разгадать головоломку, чтобы досаждающие ей дьяволы были изгнаны, а она смогла насладиться своим самым любимым праздником.

Однако вилла Кассалантеров уже давно служит домом нескольким бесам, прислуживающим Аммалии. Они принимают вид воронов и пауков, охраняют секретные комнаты и шпионят за гостями по всему поместью. Тем не менее, Аммалия следит, чтобы бесы никогда не контактировали с её детьми (за исключением старшего сына Освальдо, **дьявола цепей**, которого они держат в неволе) и чтобы они никогда не показывали свои истинные обличья.

Существа, которых вызвала Эльзерина, не имеют отношения к этим бесам и служат другому хозяину.

Аммалия прижимает к себе детей. Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 13 позволит заметить, что Эльзерина особенно напугана. Если она увидит, что кто-то держит вырванную страницу с рассказом, она пискнет, и сразу же зажмет ладонями рот. Чтоб помочь в расследовании, выздоравливающая Ария предлагает персонажам *Колокольчик безмолвных песнопений* (см. приложение 10).

Головоломка с двумя решениями

Чтобы преуспеть, персонажи должны сначала понять, что головоломка существует, а потом определиться, хотят ли они расспросить гостей. Некоторые гости помогут с решением, а некоторые замедлят процесс.

В конце концов, вам решать, какая скорость будет у вашей партии. Также вы решаете, какие действия персонажей помогут разгадать эту тайну, а какие помешают. Избегайте чрезмерных ограничений, но и не делайте процесс слишком легким.

Головоломка с сигилом

Загадка Асмодея достаточно проста и понятна.

- На обороте вырванной книжной страницы нарисован древний сигил, который обнаруживается если страницу осматривают. Поскольку имя Асмодея написано на сигиле, персонажи скорее всего сразу поймут, что он тут замешан, однако, скорее всего, не сразу поймут уровень его вовлечения в происходящее. *[Сигил или сигилла (от лат. sigillum) — символ (или комбинация нескольких конкретных символов или геометрических фигур), обладающий магической силой. Сигилы широко использовались магами, алхимиками и прочими «учёными средневековья» для вызова и управления духа или демона.]*
- Успешная проверка Интеллекта (История) или (Магия) Сл 13 позволит определить, что это сигил Асмодея, и что существуют сигилы других дьяволов и демонов.
- Успешная проверка Интеллекта (История) или (Магия) Сл 18 позволит определить, что подобные символы использовались в качестве кругов призыва дьяволов и демонов.
- Эта проверка также позволяет определить, что воссоздание сигила, используя случайные объекты, активирует временный односторонний портал из Девяти Преисподних, позволяя прислужникам Асмодея попадать на Материальный план. В данном случае объекты, используемые для воссоздания сигила, — это детские игрушки. Используйте Приложение 7, чтобы упростить правильное размещение предметов.

Есть шанс, что персонажи зададутся вопросом, почему они должны решать головоломку, если из-за этого они просто призовут в виллу ещё больше врагов. Успешная проверка Интеллекта (История)

ИЛИ (Магия) Сл 14 позволит убедиться в том, что, так как Эльзерина уже активировала сигил, нужно его полностью истощить, прежде чем его можно будет закрыть. Некоторые НИП также подтвердят эту догадку, если у персонажей есть сомнения.

Часть решения загадки Эльзериной

- Эльзерина непреднамеренно активировала головоломку, прочитав вслух Деревянную девочку. Это призвало беса по имени **Чернок**. Он всё ещё в комнате близнецов.
- По настоянию Чернока Эльзерина расположила семь шариков и две заколки по особой схеме, активируя часть сигила. После этого действия, был вызван ещё один **бес** [imp] по имени **Бримто**. Бримто выбрался из комнаты, пока Эльзерина была в банкетном зале, и как-только он мельком увидел небожителя Арию Каватину, у него появилось чувство необходимости напасть на неё.

Часть решения загадки персонажами

- Остальная часть игрушек, необходимых для воссоздания сигила, находятся в комнате Эльзерины, в её сундучке с игрушками.
- Размещение как минимум двух игрушек в правильных местах вызывает еще одного **беса** [imp].
- Правильно расположив по крайней мере четыре игрушки, сигил становится завершённым. Однако последняя часть загадки зависит от местоположения. Персонажам нужно завершить сигил, расположив игрушки по схеме на безымянном алтаре в Городе мёртвых.
  (Эпизод 3 в общих чертах обрисовывает место в Городе мёртвых.) Решение головоломки там призывает **игольчатого дьявола** [spined devil], которому Асмодей приказал похитить или хотя бы помучить Эльзерину.
  После того, как сигил был активирован, а **игольчатый дьявол** побеждён, персонажи могут закрыть портал, облив алтарь святой водой.

Как персонажи могут догадаться об этом

- *«Деревянная девочка»* — основной источник подсказок. Асмодей выделил важные части истории, чтобы помочь Эльзерине. Эти выделенные части намекают на то, к чему ведет головоломка.
- Персонажи могут расспросить гостей, что они знают о рассказе, сигиле и вилле Кассалантеров.
- Если персонажи «окажутся в тупике», позвольте им совершить проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрость (Проницательность) Сл 13, чтобы раскрыть им очередную крупицу информации.

Сцена B. Вопросов больше, чем ответов

Опрос гостей

Если персонажи хотят, они могут расспрашивать. Каждый гость может помочь или помешать. Если персонажи отправятся задавать вопросы другим людям, обратитесь к *Приложению B: Монстры и НИП* в книге *Waterdeep: Dragon Heist*, чтобы наполнить приключение знакомыми лицами.

Капитан Стагет позволяет персонажам расспрашивать присутствующих в любом месте, но в то же время желает, чтобы за авантюристами пристально следили.

Эльзерина Кассалантер

*ХД, гуманоид, **обыватель** (дитя) [commoner (child)]*

Поведение: У Эльзерины явное чувство вины, и она часто зовёт своего брата.

Что ей известно: Успешно совершив проверку Харизмы (Убеждение) с Сл 10, Эльзерина расскажет всё, что знает. Если персонажи попытаются устрашить Эльзерину, Капитану Стагету придётся попросить их закончить допрос, и если понадобится, применит силу.

При совершении успешного броска Эльзерина признаётся, что случайно привела Чернока в свой дом, хоть она и не понимает каким образом это случилось. Она говорит, что *«Деревянная Девочка»* была её любимой сказкой, и увидев своё имя тексте подумала, что то был подарок для неё. Вдобавок она рассказывает персонажам о поведении беса в своей комнате.

«Поначалу он был мил! Он позволил мне почистить свою испачканную шляпку. Но потом Чернок и его плохо пахнущий дружок Бримто начали ломать вещи в моей комнате, и мне стало страшно. С Арией всё будет хорошо?»

Терензио Кассалантер

*ХД, гуманоид, **обыватель** (дитя) [commoner (child)]*

Поведение: Брат-близнец Эльзерины взволнован от событий, происходящих в его доме, но застенчив.

Что ему известно: Терензио ничего не знает о том, что произошло. Если персонажи совершат успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13, то Терензио станет больше доверять им. Попытка Запугивания Терензио приведёт к такому же результату, что и в случае с Эльзериной. Если персонажи совершат успешную проверку, Терензио расскажет, что слышал как Эльзерина тем вечером говорила с кем-то, но он не смог узнать голос.

«Может быть, это Освальдо решил навестить её после школы, но я так не думаю.»

Викторо и Аммалия Кассалантеры*

ЗЗ люди (см. W:DH)

Поведение: Оба взрослых Кассалантера в ужасе от происходящего в их доме. Они по-настоящему напуганы, но боятся они не за своих гостей, а только за себя самих. Они с энтузиазмом расспрашивают о здоровье Арии, но выглядят совершенно спокойными, проявляя лишь небольшое волнение. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 18 позволит заметить ужас под их маской. Они не хотят, чтобы их долго расспрашивали, так как им необходимо позаботиться о своих детях, также напуганных сегодняшними событиями.

Что им известно: Кассалантеры — мастера обмана и делают всё возможное, чтобы скрыть свои секреты. Однако они действительно не имеют понятия, каким образом сегодня внезапно появился новый бес, и поэтому они искренне удивлены такой неожиданности.

*Сражение с Кассалантерами выходит за рамки этого приключения. Однако если это то, чего хотят

ваши игроки, то вам понадобится копия раздаточного материала из книги *Waterdeep: Dragon Heist.*

Эсвиль Рожнар [Esvele Rosznar], Чёрная Гадюка*

ХН, человек, ***чёрная гадюка*** *(см. W:DH)*

Поведение: Чёрная Гадюка скрывается в тенях и делится с персонажами своими подозрениями.

Что она знает: Эсвилль предполагает, что контакт Асмодея с молодыми Кассалантерами не был несчастным случаем. Также она говорит, что *«Деревянная девочка»* — сказка, которую многие глубоководцы читали в детстве, и большинство считают ее предупреждением о кознях Асмодея. Помимо этого Эсвилль ничего не знает.

*Бой с Чёрной Гадюкой не входит в это приключение, но если ваши игроки решат заняться этим, характеристики можно найти в *Waterdeep: Dragon Heist.*

Флун Благмар

ХД, человек (иллусканец), ***обыватель*** *[commoner]*

Поведение: Флун хорошо проводит время и выпил уже несколько чашек восхитительного глинтвейна. В данный момент, он находится в крайне весёлом настроении и совершенно не опасен.

Что ему известно: Флун весьма простодушен и не имеет понятия о том, что означало это нападение или откуда появился этот бес. Тем не менее, он будет говорить с глубоким уважением об Арии.

«У этого барда очаровательный голос, не так ли?»

Лайба «Нана» Россе

ЗЗ, тифлинг, ***фанатик культа*** *[cult fanatic]*

Поведение: Нана — репетитор Эльзерины и Терензио. При расспросе она отвечает с суровым выражением лица.

Что ей известно: Нана пытается отвести подозрения от Кассалантеров. Она говорит, что скорее всего это другой участник вечерники привёл с собой беса в дом, чтобы испортить празднество и опозорить семью Кассалантеров. Она даже может указать на определённого гостя (не персонажа), чтобы переключить их внимание от себя. Нина уверяет, что никогда не видела ту книгу, что читала Эльзерина. Она считает, что это был её подарок, который она захотела открыть пораньше.

«Сказки — это всего лишь... сказки. Только глупенькие детишки поверят в них.»

Опрос прислуги

Если персонажи хотят распросить персонал Кассалантеров, то слуги повторяют версию Наны.

Виллифорд Кровилль, дворецкий, **доппельгангер** в образе старого тифлинга.

Тиссина Хьюрет (ЗЗ, тифлинг, **фанатик культа** [cult fanatic]), личный помощник Амалии.

Яндар Чергоба (ЗЗ, тифлинг, **фанатик культа** [cult fanatic]), шеф-повар виллы Кассалантеров.

Исследование виллы Кассалантеров

В комнате Терензио и Эльзерины персонажи могут найти все, что им нужно для расследования. Однако они могут решить обыскать другие области, в которые им разрешено проходить. Дополнительные описания комнат можно найти в W:DH.

- ***Вестибюль.*** Тут ничего особенного, проходите.
- ***Библиотека.*** Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 18 позволит обнаружить пустую *износостойкую книгу заклинаний* [enduring spellbook] на одной из больших полок.
- ***Читальный зал.*** На краю стола лежит дневник Викторо. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволит найти в нём записку от Викторио: *«Драконы Неверэмбера — ответ на наши молитвы»*. Остальной дневник — выдумки и подделка.
- ***Фойе.*** Ничего интересного.
- ***Семейный обеденный зал.*** Ничего интересного.
- ***Кухня.*** Тифлинг-слуга Яндар Чергоба находится на кухне, если персонажи захотят говорить с ней.

Детская комната

В комнате близнецов две кровати с балдахинами, по одной на каждого ребенка. Мягкая игрушка единорога в натуральную величину стоит в углу комнаты.

- В центре комнаты круглый коврик, на котором Эльзерина активировала сигил.
- По ковру разбросаны две заколки для волос и семь мраморных шариков. Когда появился второй бес, Эльзерина запаниковала и пнула предметы, разрушив сигил.
- Заколки и шарики можно вернуть правильное положение, что считается двумя из четырех предметов, нужных для решения головоломки.

У каждой кровати стоит по большому, богато украшенному сундуку для игрушек. У Терензио из дорогого красного дерева, а у Эльзерины белоснежный, с золотыми ручками.

В сундуке Терензио мягкие игрушки (волчонок, лисичка, мишка, дракончик), а также игрушечная железная дорога и набор игральных костей.

В сундуке Эльзерины

- Набор **палочек-бирюлек*** в шелковом чехле;
- Набор **металлических гнёзд*** в бархатном мешочке *[Имеется в виду не очень популярная у нас игра Knuclebones или же Джекс. Русская вариация этой игры называется «бабки»];*
- Пустой бархатный мешочек, в котором хранятся мраморные **шарики***, в данный момент разбросанные по полу;
- Два полных набора **алфавитных кубиков***;
- Деревянная **игрушечная змея***;
- Дрейдл с вырезанными на нем узорами *[Дрейдл — четырёхгранный волчок, с которым, согласно традиции, дети играют во время еврейского праздника Ханука];*
- Красивая музыкальная шкатулка в форме яйца. Внутри нее крошечная балерина, которая выглядит в точности как Эльзерина. Это ключевой предмет дополнительной цели Пляска смерти (см. Приложение 5).
- **Бес** [imp] по имени Чернок, плохо притворяющийся игрушечным щелкунчиком. Поначалу он лежит безвольно и со стеклянными глазами, но как только персонажи заметят его, он, тряся языком, приветствует их.

* Предметы, помеченные звездочкой, необходимы для решения головоломки.

Солдат Пипъяпа

Чернок был первым бесом, призванным Эльзериной. Чернок одет в солдатскую форму, включая солдатскую шляпу, золотые погоны и прорезь в его крошечных брюках для хвоста. Он смышленый маленький хитрец, очень желающий общаться. Чернок с удовольствием поможет персонажам решить головоломку. Он очень хочет, чтобы его друзья присоединились к нему на Материальном плане.

Хоть Чернок прежде всего и служит Асмодею, он является одним из солдат Легиона Пипъяпа [Pipyap Legion]. Пипъяп – бес, известный в малых кругах, однако он не является частью этого приключения

Чернок не враждебен, но тот ещё проказник. Он скорбит о глупом поведении Бримто, но признаёт, что «блестящие, лучезарные предметы» весьма соблазнительны для бесов. Чернок хорошо проводит свое время за пределами Девяти Преисподней, и сделает всё, что в его силах, чтоб остаться здесь подольше. Пипъяп был фамильяром Халвина Грейнгла, состоявшего в Культе Дракона. Давние фанаты D&D могут вспомнить имена их обоих. Пипъяп решил получить такую известность, какую не получал доселе ни один бес.

Если персонажи пытаются решить головоломку, Чернок даст им подсказки, которые помогут им сделать это быстрее. Однако Асмодей запретил ему прямо рассказывать о том, как ее решить. Чернок также скажет персонажам, что последним шагом в решении надо будет поместить кусочки головоломки на непомеченный алтарь в Городе мертвых. Он скажет им «найти девочку с крыльями», намекая на статую у алтаря.

Если персонажи продолжат собирать головоломку в детской комнате, каждое расположение двух игрушек в нужных местах будет вызывать очередного **беса**. Бесы быстро сойдутся в своих желаниях разрушать все, что видят. Чернок будет призывать своих соратников к терпению и хорошему поведению, хотя в конечном итоге и он присоединится к всеобщему хаосу.

Примеры имен для дополнительных бесов: Теуфель, Стив, Димитрий, Римпкин, Гертруда, Люкрезия.

Варианты взаимодействия

Сражение

Из-за характера приключения персонажам не приходится так много сражаться… пока что. Впрочем, в зависимости от того, где находятся персонажи в Вилле Кассалантеров, они могут найти много секретов и довольно странных существ, с которыми можно столкнуться. Если персонажи жаждут битвы, вы можете подкинуть им пару лишних бесов на их пути.

Исследование местности

Вилла Кассалантеров огромна и полна секретов. Городская стража не позволит персонажам забраться слишком глубоко, хотя они могут попробовать проникнуть в остальные места виллы для поиска большего количества информации о Кассалантерах. Это очень рискованный шаг, потому что собственность патрулирует много охранников и поимка персонажей вызовет презрение и недоверие Кассалантеров.

Социальное взаимодействие

Расспрашивая гостей, персонажи смогут познакомиться с жителями Глубоководья, с которыми они ещё не встречались ранее. Задавая вопросы, персонажи должны быть осторожны, чтобы другим не показалось, будто их насильно допрашивают; участники вечеринки будут рады поставить крест на этом деле и в целом готовы ответить на вопросы, если это поможет расследованию.

Эпизод 3: Дьявольский свет в ночной тишине (Основная цель B)

Предполагаемая продолжительность: 30 минут.

Задача

Персонажи могут собрать сигил на безымянном алтаре и призвать прислужника Асмодея, таким образом решая головоломку и закрывая круг призыва. Капитан Стагет позволяет персонажам покинуть виллу и просит их вернуться, для подтверждения того, что проблема была решена.

Предпосылки

Персонажи должны были либо столкнутся с Черноком, либо узнать из *«Деревянной девочки»*, что им нужно решать головоломку в Городе мёртвых.

Информация об области

Вечереет, когда персонажи отправляются дорогами Глубоководья в Город мёртвых. Праздник Макушки зимы будет длиться всю ночь, но многие гуляки держатся подальше от виллы Кассалантеров.

Падающий снег покрывает город белым одеялом. Город мёртвых тих. Персонажи видят клубы пара от своего дыхания в морозном воздухе.

Размеры и местность. Город Мёртвых занимает большую территорию и персонажи могут испытывать искушение исследовать большую его часть. В зависимости от темпа приключения, вы можете разрешить им это, или поместить безымянный алтарь на видное место, снизив сложность его поисков. Также, это хорошее место для использования *Колокольчика безмолвных песнопений* [Bell of Silent Carols].

Освещение. Кладбище освещено расставленными по всей территории фонарями. Это **тусклое** освещение. На некоторых больших мавзолеях есть канделябры для факелов.

Столкновения в Городе мёртвых

Глубоководчане относятся к Городу мёртвых как к общественному парку и музею под открытым небом, и любят проводить тут время в более теплое время года. Несмотря на то, что это кладбище, это не жуткий, населенный призраками район, как могут подумать приезжие. Однако зимой большинству простых людей слишком холодно, они не могут проводить много времени на улице, так что Город мёртвых пуст.

В отсутствие людей здесь прячутся несколько существ. Если у вас хватает времени, свободно совершайте броски по таблице случайных столкновений снизу. Персонажи могут повстречать некоторых из них. Не все существа враждебны.

Случайные столкновения в Городе мёртвых

к4	Существо
1	Ледяной мефит [ice mephit] (2)
2	Жуткий волк [dire wolf]
3	Гигантская сова [giant owl]
4	Ездовые олени, 3 шт. (используйте характеристики оленя [deer])

Безымянный алтарь

В Городе мёртвых стоит странная каменная скульптура. Глубоководцы привыкли к необычным статуям и не задались вопросами при появлении этой. Персонажи обнаруживают статую совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14 или обладая пассивным Восприятием 14+. Также произнесение в Городе мёртвых имени «Асмодей» заставляет статую светиться, обозначая ее и понижая сложность проверки до Сл 10.

Статуя изображает маленькую крылатую девочку, которая держит в руках канделябр с девятью свечами. На первый взгляд ребенок кажется ангелочком, но успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 14 позволит заметить, что крылья тонкие и кожистые, как крылья летучей мыши. Когда персонажи оказываются в пределах 10 футов от статуи, свечи начинают источать яркий и злой оранжевый свет.

Перед статуей в земле лежит круглая каменная плита диаметром около двух футов. На плите нет никаких надписей.

Размещение как минимум четырех игрушек в правильных местах полностью активирует круг призыва. Он начинает светиться ярко-оранжевым и призывает **игольчатого дьявола** [spined devil] (см. *Изменение сцены* — существо может быть бородатым дьяволом [bearded devil] если СУГ Сильный или выше). Дьявола зовут Колючки, и он вежливо обращается к персонажам, пытаясь отыскать Эльзерину. Колючки быстро теряет терпение, становится враждебным и нападает на персонажей.

Изменение сцены

Несколько советов чтоб настроить эту сцену для вашей группы.

Очень слабая: Игольчатый дьявол [spined devil] не обладает сопротивлением к немагическому оружию и у него 19 хитов.

Слабая: Игольчатый дьявол [spined devil] больше не обладает сопротивлением к немагическому оружию.

Сильная: Замените **игольчатого дьявола** [spined devil] на **бородатого дьявола** [bearded devil].

Очень сильная: Замените **игольчатого дьявола** [spined devil] на **бородатого дьявола** [bearded devil] и двух **варгулий** [vargouille] (см. VGtM).

Деактивация сигила

После того, как Колючки изгоняют, сигил продолжает светиться. Если его не трогать, он будет призывать по **игольчатому дьяволу** [spined devil] каждый час.

Круг призыва можно деактивировать облив его святой водой. Персонаж узнает это, если совершит успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 13 ИЛИ Интеллекта (Религия) Сл 13. Использование святой воды гарантирует, что каменной плитой нельзя будет воспользоваться в связке с сигилом призыва. Вырванная страница с рассказом *«Деревянная девочка»* рассыпается в прах.

Итоги

Персонажи могут вернуться на виллу. К тому моменту, когда они прибудут, бесы исчезнут, и какой то другой местный бард играет задорные мелодии на клавесине. Кассалантеры и капитан Стагет благодарят персонажей за помощь. Капитан Стагет делает *заполярные сапоги* [boots of the winterlands] доступными для покупки за очки сокровищ.

Ария исцелена и занимает свое место на сцене. Её прекрасный голос наполняет комнату, окутывая зрителей приятным, согревающим без огня светом.

Награды за приключение

По завершении приключения каждый персонаж получает награду в зависимости от его достижений. Вознаграждение включает в себя дальнейшее продвижение по сценарию и сокровища, а также могут быть особые поощрения, например сюжетные награды или новые действия во время простоя, а именно:

Очки продвижения

Персонажи получают по одному очку продвижения за каждую выполненную задачу:

Сюжетная цель A: Решить асмодейскую загадку с игрушками.

Сюжетная цель B: Одолеть приспешников Асмодея и деактивировать сигил.

Персонажи также получают дополнительное очко продвижения за каждую **дополнительную цель**, выполненную ими:

Дополнительная цель A: Завершить испорченную песню Арии Каватины.

Дополнительная цель B: Снять проклятие с одной из игрушек Эльзерины.

Очки сокровищ

Персонажи получают очко сокровищ за выполнение **двух основных задач** (максимально 2).

Открытие магического предмета

За выполнение **основных задач** этого приключения персонажам становятся доступны следующие магические предметы:

Колокольчик безмолвных песнопений [Bell of Silent Carols]. Этот предмет можно найти в *Приложении 10*.

Заполярные сапоги [Boots of the Winterlands]. Этот предмет можно найти в *Приложении 10*.

Сюжетные награды

Если персонажи будут вежливо и адекватно себя вести, они заслужат Почёт Городского дозора, позволяющий каждому из них совершить один раз проверку с преимуществом, чтобы избежать наказания за совершение преступления, если это не убийство, не воровство и не покушение на убийство.

Если кто-нибудь из персонажей попытается запугать одного или обоих детей семьи Кассалантер, либо будут вести себя каким-либо другим неподобающим образом, то они получают Презрение Городского дозора, из-за которого получат помеху при следующей проверке на избежание наказания от Городского дозора.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете очки продвижения и сокровищ, а также время простоя, как если бы вы играли в это приключение одним из персонажей, но не получили бы ни одну из наград, указанных выше.

Однако, это приключение может соответствовать наградам, полученным за завершение Заданий Мастера. Смотрите ALDMG (*Руководство Мастера по Лиге Приключенцев*) для получения подробной информации о Заданиях Мастера.

Приложение А. НИП

Эльзерина Кассалантер

(Эль-зэр-и-на Касс-а-лан-тэр).

Эльзерина — восьмилетняя девочка с эльфийскими корнями, доставшимися от её отца-полуэльфа. Асмодей на время сосредоточился на ней, чтобы добраться до её родителей, и теперь она чувствует себя виновной за то, что пустила бесов в свой дом.

Черта характера: Я энергичная и отзывчивая, и мне нравится знакомиться с посторонними.

Идеал: Мне очень хочется увидеть как можно больше новых мест в городе, но наши родители не так часто позволяют нам покидать родной дом.

Привязанность: Я обожаю своего брата своего брата Терензио, хоть он и намного спокойнее меня.

Слабость: Иногда я действую необдуманно.

Ария Каватина

(А-ри-а Ка-ва-тин-а).

Ариа — аасимар-защитник и бард. Она прекрасна и добра и оставляет за собой след лучезарной ауры, куда бы ни шла. Кроме того, она оперная певица (сопрано).

Черта характера: Я добродушна, дружелюбна и снисходительна.

Идеал: Музыка — общепризнанный язык, объединяющий всех, кем бы вы ни были.

Привязанность: Я хочу заслужить гордость своей семьи за меня и защищать честь ее имени.

Слабость: Хоть я и мила в общении со всеми, близкие отношения у меня лишь с другими небожителями.

Аммалия и Викторо Кассалантеры

(А-ма-ли-а, Вик-тор-о)

Кассалантеры на вид представляются щедрыми, но на самом деле они должны отплатить Асмодею и вернуть власть над душами своих детей.

Черта характера: Мы стараемся общаться тепло, хоть и несколько отстраненно. Мы гостеприимны ко всем, кто окажется у нас в доме.

Идеал: Мы хотим всего наилучшего: безопасность своих детей, благополучие, уважения от глубоководцев, а также взаимовыгодные отношения с Асмодеем.

Привязанность: Мы любим своих детей, но совершили корыстную сделку с Асмодеем.

Слабость: Наша жажда власти и богатства привела к осуждению нашей семьи, но мы сохраним своё положение, чего бы это ни стоило.

Хаюстус Стагет

(Хай-ус-тусс Стаг-етт)

Хаюстус Стэгет — капитан Городского дозора (ветеран [veteran]). Он грубоват, но благоразумен.

Черта характера: Я весьма резок и не обладаю чувством юмора.

Идеал: Я делаю всё возможное, чтобы защитить Правовой Кодекс.

Привязанность: Я поклялся защищать Глубоководье.

Слабость: Из-за своей работы я привык видеть во всех худшее.

Приложение B. Характеристики существ

Бард

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +4, Мдр +3
Навыки Акробатика +4, Восприятие +5, Выступление +6
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки любые два языка
Опасность 2 (450 XP)

Использование заклинаний. Бард является заклинателем 4-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он обладает следующими заготовленными заклинаниями барда:

Заговоры (неограниченно): *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *злая насмешка* [vicious mockery]

1-й уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *лечащее слово* [healing word], *героизм* [heroism], *усыпление* [sleep], *волна грома* [thunderwave]

2-й уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *дребезги* [shatter]

Песнь отдыха. Бард может исполнить песню во время короткого отдыха. Каждый союзник, который слышит эту песнь, может восстановить дополнительно 1к6 хитов, если он тратит хотя бы одну Кость хитов для восстановления хитов в конце этого отдыха. Бард также может применить этот эффект на себя.

Насмешка (2/день). Бард может использовать бонусное действие в свой ход одно существо на расстоянии до 30 футов от него. Если цель может слышать барда, она должна совершить успешный спасбросок Харизмы Сл 12 или получить помеху на проверки навыков, броски атак и спасброски до начала следующего хода барда.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Бес

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злое

Класс защиты 13
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4
Сопротивление урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Инфернальный, Общий
Опасность 1 (200 XP)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой,исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению беса.

Сопротивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало (в зверином облике Укус). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое бес несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 XP)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к10 + 1).

Доппельгангер

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс защиты 14
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +6, Проницательность +3
Иммунитет к состояниям очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 XP)

Перевёртыш. Доппельгангер может действием превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого уже видел, или принять свой истинный облик. Вся его статистика, кроме размера, одинаковая во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения доппельгангер совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Внезапная атака. Если доппельгангер застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6).

Действия

Мультиатака. Доппельгангер совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к6 + 4).

Чтение мыслей. Доппельгангер магическим образом читает поверхностные мысли одного существа в пределах 60 футов от себя. Эффект может проникать через препятствия, но 3 фута древесины или грунта, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах дистанции, доппельгангер может продолжать чтение мыслей, при условии, что концентрация доппельгангера не прерывается (как при концентрации на заклинании). Читая мысли цели, доппельгангер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание, Обман и Убеждение) против цели.

Игольчатый дьявол

Маленькое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс защиты 13 (природный доспех)
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (−1)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4
Сопротивление урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 2 (450 XP)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Облёт. Дьявол не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Запас игл. У дьявола есть двенадцать игл на хвосте. Использованные иглы отрастают к моменту, когда дьявол оканчивает продолжительный отдых.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну укусом и одну вилами, или же две атаки иглами на хвосте.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (2к4).

Вилы. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к6).

Игла на хвосте. *Дальнобойная атака оружием:* атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20/80 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон огнём 3 (1к6).

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 XP)

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 XP)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Фанатик культа

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс защиты 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 XP)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *нанесение ран* [inflict wounds], *приказ* [command], *щит веры* [shield of faith]

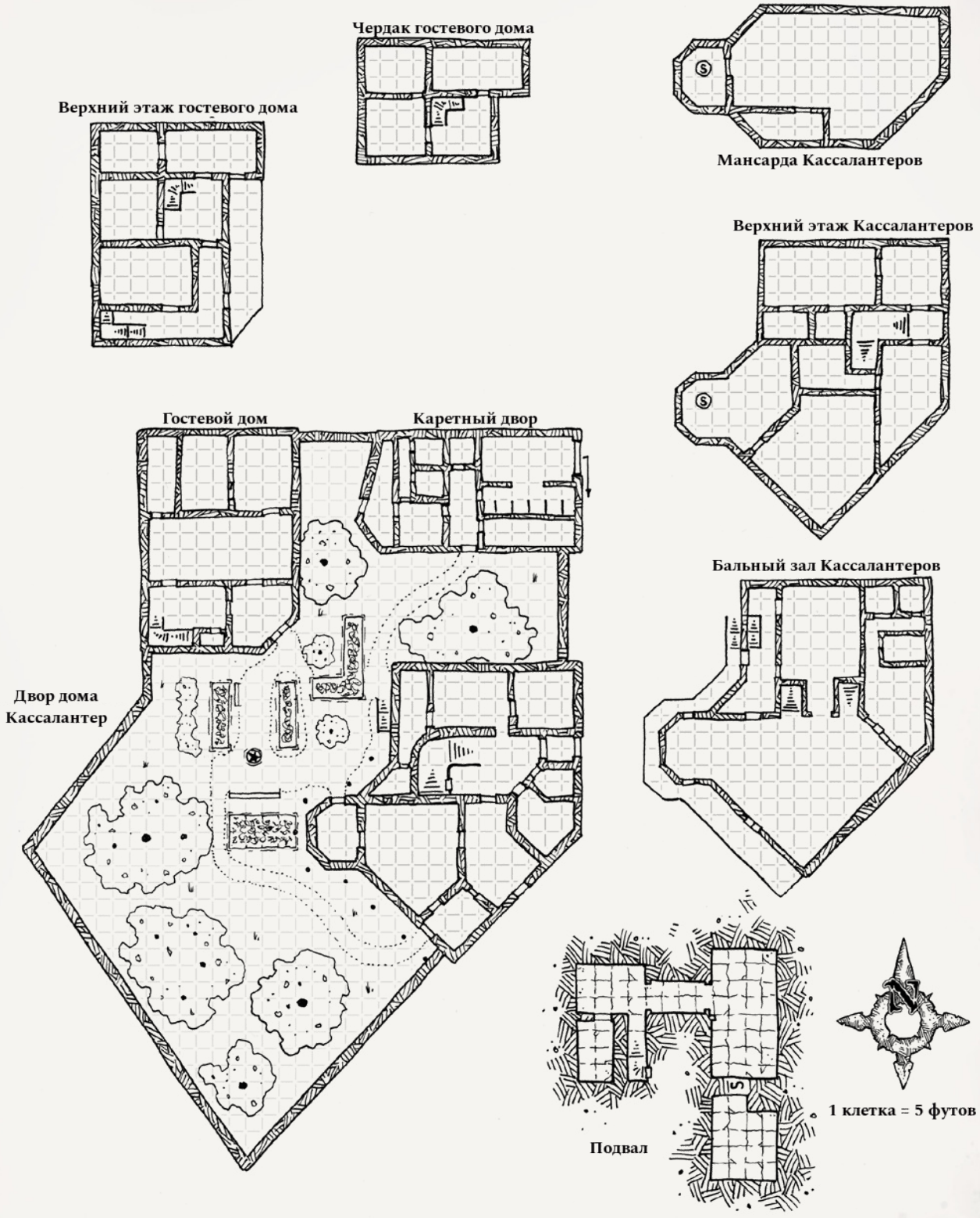
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *удержание личности* [hold person]

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).

Приложение C. Карта виллы Кассалантеров



Приложение 4. Голос ангела (Дополнительная цель А)

Предполагаемая продолжительность: *30 минут.*

Песнь серафима

Приглашённая певица Ария Каватина заручается поддержкой персонажей в завершении старинной музыкальной аранжировки.

Ария из древнего рода бардов-аасимаров, чья небесная кровь, по слухам, течет от самого Милила. В семье Каватина из поколения в поколение передавался древний свиток с песней под названием *«Золотые крылья»*. Семейное предание гласит, что эта песня обладает волшебными свойствами: когда её поют или декламируют, песня призывает существо-небожителя в помощь исполняющему ее барду.

Печально, что часть свитка была сожжена, когда прабабушка Арии по имени Элегия столкнулась с драконом много лет назад. Ария надеется сочинить новое окончание песни и восстановить её утраченную силу.

Золотые крылья
Я горю как свеча
В тепле твоего света.
Я звонка как струна,
Что касаньем задета.

Без тебя я во тьме,
А с тобой как на небе,
Ты придёшь ли ко мне?
Буду ждать с нетерпеньем.

Звонкий голос к тебе,
Обращённый мольбою...

Завершение песни

- ***Награждайте креативность за столом.*** Игроки могут придумать две строки песни, которые должны подходить по рифме, размеру и теме к песне. В Приложении 9 раздатка для игроков с разбором по слогам. Песня состоит из трех четверостиший, чередующихся ритмично. Если персонажи додумают подходящий текст, они могут попытаться совершить проверку Харизмы (Выступление) Сл 13 с преимуществом, чтобы убедить Арию в том, что эти строки хорошо подходят.
- ***Только проверки навыков.*** Персонажи должны преуспеть в двух проверках без помощи: успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 13 позволит создать соответствующую лирику, успешная проверка Харизмы (Выступление) Сл 15 позволяет подобрать правильную размерность. Два успеха означают успешное завершение песни. Если персонажи преуспеют в одной части, но провалятся в другой, Ария предложит свою помощь, и персонажи будут совершать проверки преимуществом.

Когда песня будет успешно завершена, Ария споёт её, таким образом призвав золотого псевдодракона-небожителя. Ария сердечно поблагодарит персонажей, и наградит их копией песни, чтобы она никогда больше не была утеряна (см. *Приложение 10*).

Приложение 5. Пляска смерти (Дополнительная цель B)

Предполагаемая продолжительность: *30 минут*

Персонажи обнаруживают странную игрушку в коробке Эльзерины, которая на нее странно влияет. Они могут уничтожить её или снять проклятие. Игрушка помечена именем своего создателя — *«БЛИНСКИЙ»*.

Предпосылки

Чтобы начать выполнение этой задачи персонажи могут самостоятельно обнаружить сундук с игрушками Эльзерины. В качестве альтернативы вы можете сделать так, что они увидят, как Эльзерина и Терензио будут играть этой игрушкой в начале приключения.

Балерина Эльзерина

Среди множества игрушек Эльзерины Кассалантер есть дорогая музыкальная шкатулка в форме яйца высотой около 10 дюймов. Снаружи она представляет из себя темно-красный рубин, покрытый крошечными самоцветами. Внутринего находится маленькая балерина. Поворот ключа, находящегося сбоку яйца, заставит балерину медленно крутиться под печальную мелодию, исходящую из шкатулки.

Примечательно то, что крошечная балерина выглядит в точности как Эльзерина, включая светлые косички и большие карие глаза. Балерина одета в белое трико, похожее на праздничное платье Эльзерины.

Когда ключ поворачивается, Эльзерина крутится сама, пока песня не заканчивается. Когда это происходит, она не контролирует своё тело, и это происходит независимо от того, как далеко она находится от предмета. Её родители предполагают, что она просто ведёт себя, как обычно, но это принуждение к танцу очень беспокоит её. Если Эльзерина находится рядом с персонажами, когда они обнаруживают игрушку, она паникует и просит их взять эту вещь из дома.

Проклятие Блинского

Гадоф Блинский — знаменитый мастер игрушек, живущий в месте, крайне далеком от Глубоководья... в Баровии. Персонажи, совершившие успешную проверку Интеллекта (История) Сл 20 ИЛИ успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 20 узнают имя Блинского и вспомнят о том, что тот обладает репутацией мастера изысканных, пусть и зловещих, игрушек. Как Кассалантерам достался такой предмет? Эльзерина будто бы притягивает к себе тьму со всего мира.

Если Эльзерины не будет рядом, когда персонажи найдут игрушку, они смогут обнаружить наложенное на ней проклятие с помощью заклинание *обнаружение магии* [detect magic], использованного в детской комнате.

- Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволит заметить имя *«БЛИНСКИЙ»*, вырезанное в нижней части музыкальной шкатулки.
- Еще одна проверка Интеллекта (Расследование) Сл 14 позволить заметить, что балерина странно похожа на Эльзерину.
- Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит определить, что этот предмет проклят и заставляет жертву танцевать, когда шкатулка заведена. Если кто-то будет продолжать вращать ключ, Эльзарина будет вынуждена танцевать до тех пор, пока не умрет от изнеможения.
- Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 17 позволит определить, что проклятие можно снять, устранив схожести между балериной и жертвой. Изменение внешности балерины (например изменение цвета её волос) может сработать. Балерина — не марионетка, поэтому её изменение никак не повредит Эльзерине и не повлияет на неё. Технически, если балерину сломать, изменив при этом её внешность (например оторвать конечность), то это тоже сработает.

Как только проклятие будет снято, персонажи могут оставить игрушку или забрать её себе. Они могут спросить Эльзерину, что сделать с этим предметом, и в этом случае она будет рьяно настаивать на том, чтобы они забрали игрушку себе и унесли её как можно дальше. Если попробовать разузнать у Кассалантеров об игрушке, они скажут, что это был подарок от знакомого из Дамары, и о её свойствах они не знают. Так или иначе, она стоит немалых денег.

Приложение 6: Деревянная девочка (раздаточный материал для игроков №1)

Деревянная девочка

Из книги «Детские сказки Фаэруна»

Девочка по имени Элиза появилась на свет в мастерской кукольника. Как и у других девочек, у Элизы были руки, и ноги, и лицо, и, конечно же, сердце. Её с любовью сделала кукольница Софи. Она усадила Элизу на подоконник магазина, откуда та могла наслаждаться далекими видами океана.

В первое утро Макушки зимы Элиза с тоской смотрела в окно, наблюдая за тем, как белые шапки начинают закрывать море. Снег падал и падал, он налеплялся на окна магазина из-за чего через них не было видно ни зги. Элиза выросла грустной и задумчивой. Она хотела покинуть магазин, но знала, что не сможет.

Внезапно снежинки на окне начали таять. Перед глазами Элизы повсюду был ярко-оранжевый свет. По другую сторону окна стоял старик, с закутанным в рваный шарф лицом и свечой в руке. **Эльзерина** испугалась, ведь Софи всегда ей говорила, что *деревянные девочки должны держаться подальше от огня.* Софи рассказала Эльзерине о **деревянной змее**, которую она сделала в детстве. Когда змея ожила, она скользнула к очагу в поисках тепла. Упавший уголек поджёг змею, и она превратилась в пепел. Это было не единственное предупреждение. Софи также говорила Элизе о **наборе палочек**, который она сделала, когда была ученицей столяра.

Довольная своей работой, Софи решила отшлифовать палочки и терла их одна о другую, но из-за трения они зажглись и сгорели дотла.

Но пламя на фитиле мужчины было такое маленькое, и он смотрел на нее через стекло.

— Маленькая деревянная девочка, почему ты такая грустная?

— Я хочу видеть море за этим стеклом, — сказала она. — Когда падает снег, он застилает окно, и я чувствую себя будто в ловушке.

— Что если бы я забрал тебя с твоей горы? — сказал он. — Ты хотела бы этого?

Эльзерина нахмурилась.

— Моя создательница предостерегла меня не выходить на улицу, ведь я могу потеряться. Она говорит, что такие маленькие девочки, как я, теряются в больших городах.

Но мужчина настаивал.

— Она же сделала тебя не для того, чтобы держать взаперти вечно. Хочешь подарить ей подарок на праздник?

Это несказанно обрадовало Эльзерину.

— О да! Я должна любить дарить подарки своему создателю. И, может быть, хоть мельком увижу море.

Он зашёл в магазин и взял её с её горы. Он шел по городу и она наслаждалась свободой. Но он вышел не к морю, а к **Городу мёртвых**.

Это был не тот синий океан, который она хотела увидеть — перед ней расстилалась полностью серая картина. Возможно, если бы она не стала всматриваться, то могла бы представить, что слабое солнце, зияющее на гладких, заснеженных надгробиях — это белые буруны морских волн. Но Эльзерина уже знала, насколько ужасную ошибку она совершила.

Внезапно она соскучилась по мастерской кукольника, по безмолвным **алфавитным кубикам** и наборам игральных костей, по покрытым изящной резьбой волчкам и крошечным балеринам, которые постоянно танцевали и никогда не разговаривали. Человек прошагал сквозь ряды камней и сел на **круг, вкопанный в землю перед алтарём, у которого не было ни названия, ни надписи**.

Но он уже был осквернён — Эльзерина увидела тлеющие на нем угольки недавно горевшего костра.

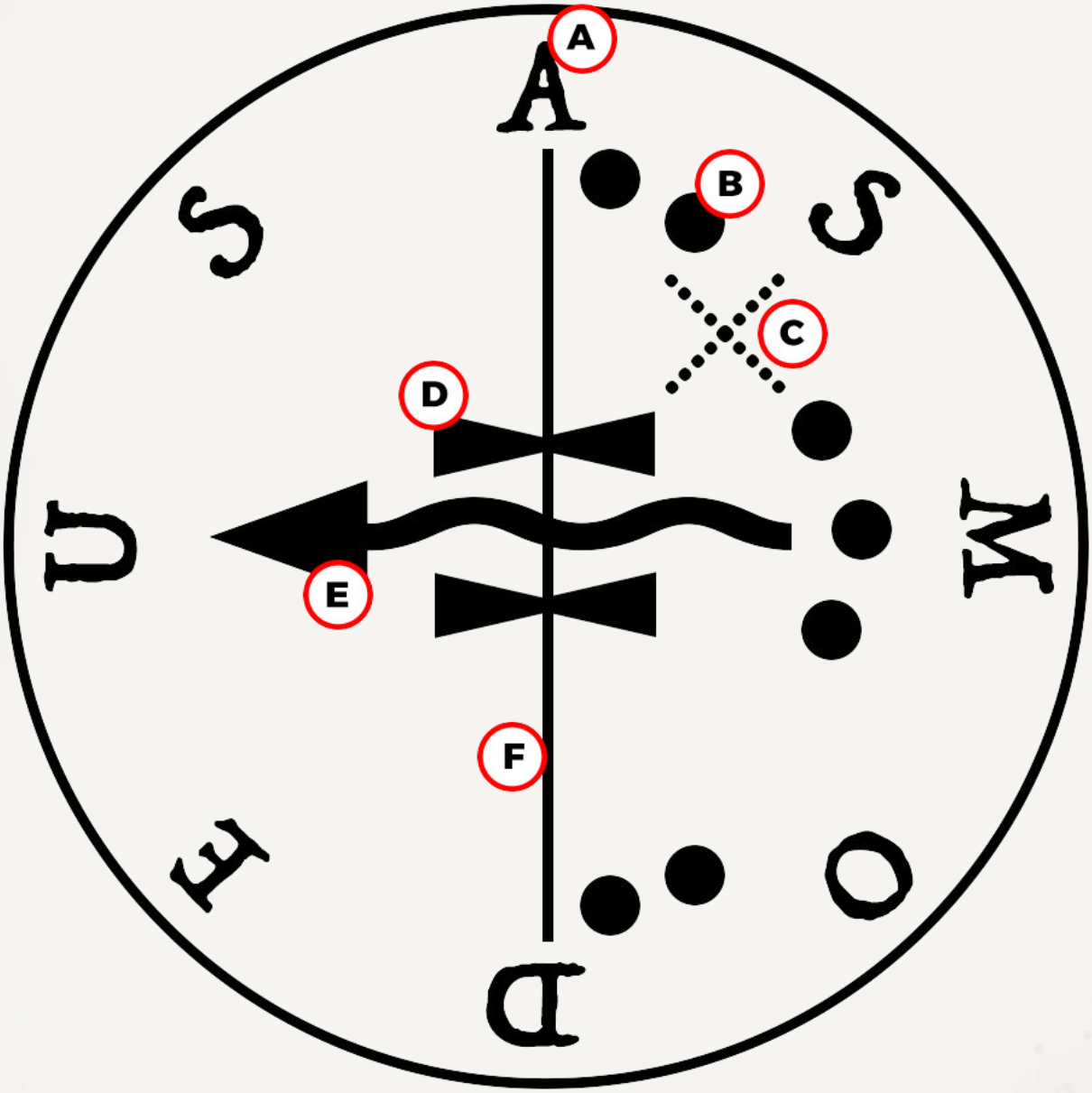
Мужчина снял шарф и улыбнулся злой улыбкой, глядя на нее полным жестокого наслаждения взглядом кроваво красных глаз. Он положил её на пепел и вытащил спичечный коробок из кармана пальто. У него было чем зажигать, но не было что поджигать, пока он не нашел на подоконнике магазина деревянную девочку, сделанную из лучшего для разжигания огня дерева, прекрасно подходящего для согрева долгой зимней ночью.

Мужчина чиркнул спичкой, и пламя заревело странной смесью темно-синего и ярко-оранжевого цветов. И когда синее сердце пламени проглотило её Элиза подумала о лазурном море, которое она никогда не увидит, и добрых васильковых глазах кукольщицы, и она жаждала её **холодного, словно прыжок в воду, прикосновения**.

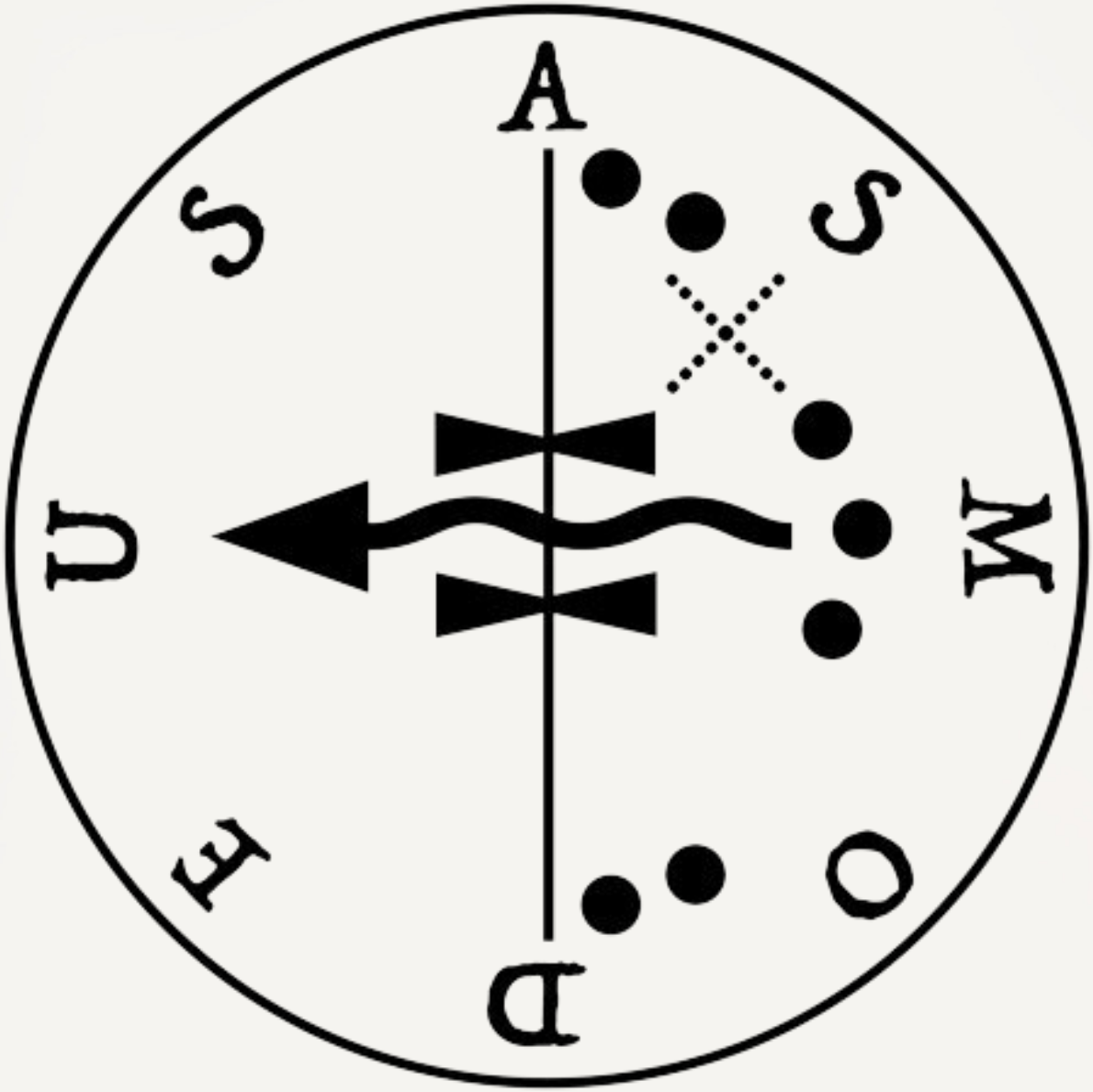
Приложение 7. Сигил Асмодея (Версия с комментариями для Мастера)

Сигил Асмодея можно воспроизвести с помощью следующих игрушек из сундучка Эльзерины. Чтобы призвать игольчатого дьявола Асмодея, необходимо расположить на соответствующих местах как минимум четыре из шести предметов.

A: Каждая буква в имени Асмодея отмечается **деревянным алфавитным кубиком**.
B: Каждый из семи кругов отмечается **мраморными шариками**.
C: Перекрестие отмечается **металлическими гнёздами**.
D: Каждая треугольная фигура отмечается **заколкой**.
E: Волнистая стрелка отмечается **деревянной змейкой**.
F: Прямая линия отмечается **палочкой-бирюлькой**.



Приложение 8. Сигил Асмодея (раздаточный материал для игроков №2)



Приложение 9. Золотые крылья (с примечаниями — раздаточный материал для игроков №3)

Золотые крылья

Автор песни неизвестен

A *Я горю как свеча* (6 слогов)

B *В тепле твоего света.* (7 слогов)

A *Я звонка как струна,* (6 слогов)

B *Что касаньем задета.* (7 слогов)

C *Без тебя я во тьме,* (6 слогов)

D *А с тобой как на небе.* (7 слогов)

C *Ты придёшь ли ко мне?* (6 слогов)

D *Буду ждать с нетерпеньем.* (7 слогов)

E *Звонкий голос к тебе,* (6 слогов)

F *Обращённый мольбою* (7 слогов)

E _____ (отсутствующая строка) (6 слогов)

F _____ (отсутствующая строка) (7 слогов)

Приложение 10: Магические предметы

После выполнения целей этого приключения персонажам становятся доступны следующие волшебные предметы:

Колокольчик безмолвных песнопений (Рог беззвучного сигнала [Horn of Silent Alarm], см. XGtE)

Чудесный предмет, обычный

У колокольчика 4 заряда. Когда вы используете действие, чтобы позвенеть им, одно существо по вашему выбору, которое находится в пределах 600 футов от колокольчика и не оглушено, может услышать звон колокольчика, похожий на праздничную мелодию. Никто, кроме выбранного вами существа, не может услышать звон, доносящийся из колокольчика. Колокольчик восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на закате.

Заполярные сапоги

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти меховые сапоги очень плотные и тёплые. Пока вы их носите, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к урону холодом.
- Вы игнорируете труднопроходимую местность, созданную льдом или снегом.
- Вы нормально выносите такую низкую температуру, как –50°F (–45°C), без дополнительной тёплой одежды. Если вы одеты очень тепло, то можете переносить температуру до –100°F (–73°C).

Дар Золотых крыльев

Песня

Пение или выразительное чтение текста песни *«Золотые Крылья»* занимает одну минуту. Если персонаж с добрым мировоззрением после успешного броска на проверку Харизмы (Выступление) Сл 15 накладывает заклинание *поиск фамильяра* [find familiar], то он может призвать золотого псевдодракона-небожителя к себе на службу в качестве фамильяра. Это существо законно-доброе и покидает персонажа, если тот сознательно когда-либо навредит небожителю.

Приложение 11: Советы Мастеру

Приключение разработано для **персонажей от 1-го до 4-го уровня в количестве от трёх до семи** и сбалансировано для **пяти персонажей со средним уровнем группы (СУГ), равным 3**. Персонажи, уровень которых превышает указанный диапазон, не могут принимать участие в этом приключении.

Чтобы вести это приключение в рамках D&D Adventurers League, вам **необходимо** от 3 до 7 игроков, каждый из которых со своим персонажем, уровень которого соответствует указанному диапазону.

Подготовка приключения

Перед началом игры учтите следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.
- Соберите ресурсы, которые вы хотели бы использовать во время игры. Это может быть: экран мастера, карточки с заметками, миниатюры, тактические карты.
- Попросите игроков предоставить информацию об их персонажах: имя, расу, класс, уровень, пассивную Мудрость (Восприятие) и все, что может быть важным для приключения (например, предыстории, черты, слабости и т.д.).

Игроки могут играть в приключение, в котором они раньше участвовали в качестве Игрока или Мастера, однако каждым персонажем можно участвовать в приключении только один раз. Убедитесь, что у каждого игрока есть его лист приключений персонажа (если его нет, возьмите один у организатора). Игроки записывают название приключения, номер сессии, дату, и свой номер DCI. Также игроки заполняют начальное значение своих очков продвижения и сокровищ, дней простоя и известности. Эти значения обновляются в конце сессии.

Каждый игрок несет ответственность за точное заполнение своего листа. Если у вас есть время, вы можете проглядеть их, чтобы удостоверится в их правильности. Если вы видите магический предмет с очень высокой редкостью или странные значения характеристик, вы можете попросить игрока предоставить документацию для сверки несоответствий. Если игрок не может его предоставить, не стесняйтесь воспрепятствовать использованию этого предмета или сказать ему использовать стандартный набор характеристик.

Направьте игрока прочитать D&D Adventurers League Player's Guide для справки. Если игрок хочет потратить дни простоя и это начало приключения или эпизода, он может объявить об этой активности и списать дни немедленно, или в конце приключения или эпизода. Игрок должен выбрать персонажу заклинания и другие ежедневные опции в начале приключения, если в приключении не сказано иное. Не бойтесь зачитывать описание приключения игрокам, чтобы дать им подсказку о том, с чем они могут столкнутся.

Изменение приключения

В тех местах, где возможен бой, приключение предоставляет блоки, которые помогут вам определить наилучшее количество и виды противников, чтобы дать персонажам соответствующий им вызов. Вы не обязаны следовать этим рекомендациям — они нужны, чтобы помочь Вам.

Чтобы определить, требуется ли вам изменять приключение, сложите уровни всех персонажей и поделите результат на количество персонажей (округление 0,5 в большую сторону, а 0,4 — в меньшую). Это значение — средний уровень группы (СУГ). Чтобы сравнить силу группы с приключением, сверьтесь с таблицей ниже.

Определение силы группы

Состав группы	Сила
3-4 персонажа, СУГ ниже	Очень слабая
3-4 персонажа, СУГ равен	Слабая
3-4 персонажа, СУГ выше	Средняя
5 персонажей, СУГ ниже	Слабая
5 персонажей, СУГ равен	Средняя
5 персонажей, СУГ выше	Сильная
6-7 персонажей, СУГ ниже	Средняя
6-7 персонажей, СУГ равен	Сильняя
6-7 персонажей, СУГ выше	Очень сильная